

СЕМЕЙНАЯ ИГРОТЕКА для учащихся 3- 5 классов
Физическое развитие, подвижные игры

1. Испорченный телефон жестов

Инструкция. Все выстраиваются в шеренгу друг за другом, глядя в затылок впереди стоящему. Первый человек в шеренге поворачивается к соседу и без помощи слов показывает тому какое-либо движение. Тот, кому показали, в свою очередь, поворачивается к своему соседу и показывает ему то же движение. Так движение передается по шеренге до самого последнего участника, после чего он показывает его тому, кто его придумал. Обычно при этом совершается много ошибок, но важно не допустить поиска виноватых, а настроить детей на более внимательную игру.

2. Дракон кусает свой хвост

Инструкция. Все встают друг за другом и крепко держат друг друга за плечи. Первый человек - голова дракона, последний - хвост дракона. «Голова дракона» пытается поймать свой «хвост», а тот уворачивается от нее. Строй при этом не должен рассыпаться.

3. Иголка и нитка

Инструкция. Ведущий играет роль «иголки», все остальные - «нитка». «Иголка» под веселую музыку бежит по комнате, между стульями (или на улице, между деревьями), а «нитка» (все остальные ребята, выстроившись друг за другом) - за ней.

Примечание. Постарайтесь, чтобы в роли «иголки» побывали все дети.

4. Атомы и молекулы

Инструкция. Давайте представим, что мы все - атомы. Атомы все время двигаются и время от времени объединяются в молекулы. Число атомов в молекуле может быть различным, оно определяется тем числом, которое я назову. Сейчас мы все будем быстро двигаться по комнате, а я буду иногда называть число, например 3. И тогда атомы должны объединиться в молекулы по три атома в каждой. Объединиться - значит взять друг друга под руки.

5. Заросли

Инструкция. Все встают в круг, плотно соприкасаясь, но не цепляясь друг за друга. Это - «заросли». Один человек - за кругом, он должен попытаться пробиться в центр круга. Задача «зарослей» - не пропустить его внутрь.

6. Путанка

Инструкция. Группа выбирает водящего. Остальные игроки, взявшись за руки, образуют круг. По команде водящий выходит из комнаты и возвращается тогда, когда его позовут. Пока он отсутствует, остальные ученики начинают запутываться, меняя свое положение в круге, не разрывая рук. Водящий должен распутать «путанку».

Игры и упражнения на расслабление и снятие напряжения

1. Былинка

Инструкция. Все встают в круг, стоят свободно - это «ветер», в центре - «былинка». Задача «былинки»: закрыть глаза, расслабиться и отдаться на волю «ветра». Задача «ветра» - раскачивать «былинку» в разные стороны.

2. Я не знаю

Инструкция. Ведущий выбирает «мальчика-незнайку» или «девочку-незнайку». О чем его (ее) не спросишь, он (она) ничего не знает. Дети задают «незнайке» различные вопросы, а он молчит, разводит руками: «не знаю». Попросите ребенка постараться максимально передать состояние удивления и растерянности.

Это очень веселое упражнение и способствует снятию мышечной напряженности.

3. Передаем предметы

Инструкция. Все сидят на стульях по кругу и передают друг другу воображаемые предметы, называя их. Ребенок должен «принять» предмет так, как требуют его свойства (легкий, тяжелый, хрупкий и т. д.).

4. Колокол

Инструкция. Все встают в круг, взявшись за руки. Делая вдох, все выбрасывают руки вверх, затем на выдохе, наклоняясь, опускают руки вниз, произнося «Бум-м-м!», изображая колокол. Частоту ударов регулирует один из участников (возможно, самый возбужденный).

5. Упражнение «Учимся расслабляться»

Инструкция. Пусть ребенок примет удобную для него позу. Под тихую, расслабляющую музыку спокойным голосом давайте ребенку следующие указания.

- Сожми кулаки...сильнее—еще сильнее...разожми.
- Втяни живот насколько возможно, замри в этом положении. Расслабься.
- Сожми веки так сильно, как только сможешь. Расслабь веки.
- Втяни голову в плечи...глубже. Расслабься.
- Вдохни, задержи дыхание. Выдохни.
- Вытяни руки и ноги...сильнее. Расслабься.

Теперь попытайся все эти действия выполнить одновременно. Представь, что по твоему телу распространяется мягкая теплая волна. Сделай глубокий вдох и выдох, подыши спокойно. Представь ситуацию, в которой ты можешь максимально расслабиться. Прочувствуй ее до мельчайших деталей.

Выход из состояния расслабленности - на счет от 10 до 1.

7. Минутка «оруна»

Инструкция. Если необходимо сбросить накопившееся напряжение, проведите «Минутку "оруна"». В этом может помочь стихотворение Г. Сапгира «Оруны». Начинайте читать его вместе с ребенком громко, а затем все тише и тише, доходя в конце до шепота.

Мы играли в игру.

Вовка крикнул: — Не ори!

Мне обидно: — Я ору?

Сам потише говори! —

Мы забросили игру. Он орёт, и я ору. Он вопит, а я — сильнее:

— Иго-го! Иа! Эгей!

Всполошили весь двор:

— Это что за страшный ор? .

— Цирк приехал?

— Где пожар?

— Безобразие!

— Кошмар!

Вовка смолк — и ни гуту. Я ответить им хочу, Но сдержаться не могу — На всю улицу кричу!

Привели меня домой.

Мама шепчет: — Что с тобой?

Бедный мальчик, ты в жару!

— Я не болен! — я ору.

Папа рявкнул: — Не орать! —

Я свалился на кровать,

Я заткнул подушкой рот,

Но во мне всё орёт!

Из рта — не крик, а хрип,

Наконец-то я охрип...

Хорошо, что я охрип И от крика не погиб.

Игры и упражнения на развитие произвольности

1. Запретный номер

Инструкция. Выбирается определенная цифра, например 4. Все встают в круг и по очереди считают: 1, 2, 3. Четвертый человек должен вместо цифры 4 хлопнуть в ладоши. Так продолжается дальше, все запретные числа - кратные (делящиеся на) 4. Кто ошибся - выбывает из игры.

Примечание. В качестве запретных могут быть выбраны любые цифры.

2. Запрещенные движения

Инструкция. Игра проводится под музыку. Одно из движений называется запретным. Все внимательно повторяют движения, предлагаемые ведущим, кроме запретного. Тот, кто ошибся, выбывает из игры.

3. Упражнение «Справься с эмоцией»

Если возникла сильная отрицательная эмоция, а способы управления эмоциями, описанные выше, не помогают, попробуйте такой способ.

Инструкция. Начинайте усиленно, но равномерно дышать. На вдохе считайте до 10, на выдохе — до 7. Так дышать нужно 5-7 минут, пока вы не почувствуете облегчение.

4. Луноход

Инструкция. Это очень веселая игра. В центре ставят два стула. Двое из группы садятся напротив друг друга. Задача — смотреть неотрывно друг другу в глаза. Двигаться и улыбаться нельзя. Первый, кто не выдержит, становится «луноходом». Он перемещается «по орбите» (вокруг стульев по комнате), постоянно повторяя: «Я -Луноход-один!». На

свободное место садится следующий человек из группы. Так появляется «Луноход-два». Все «луноходы» перемещаются по комнате и повторяют свои названия. Так продолжается до определения победителя.

5. Космический корабль

Инструкция. Все разбиваются на пары. Каждая пара - это космический корабль. Участники в паре встают друг за другом. Первый - «корабль», второй - «пилот корабля». «Пилот» кладет руки на плечи «корабля». «Корабль» закрывает глаза и вытягивает руки вперед - это устройство для стыковки с другим кораблем. Задача «пилота» - молча управлять кораблем (рычаги управления - плечи партнера) и произвести стыковку с другим кораблем. Задача «корабля» - полностью подчиниться указаниям «пилота».

6. Сова

Инструкция. Дети сами выбирают водящего — «сову», которая садится в «гнездо» (на стул) и «спит». В течение дня дети двигаются. Затем ведущий командует: «Ночь!» Дети замирают, а сова открывает глаза и начинает ловить (старается расшевелить детей). Тот из играющих, кто пошевелится или рассмеется, становится совой.

7. Танцуем вместе

Инструкция. Давайте потанцуем. Вначале выберем водящего. Под музыку он будет показывать нам различные танцевальные движения, а мы все будем как можно точнее их повторять. У кого это получится лучше?

Примечание. В роли водящего должны побывать все ребята.

8. Замри!

Инструкция. Под веселую музыку ребята танцуют, свободно двигаются. Внезапно музыка прерывается, и все должны «замереть» в тех позах, которые они успели принять. Перерыв длится 1-2 минуты, и все это время дети стараются сохранить позу.

9. Шпион

Инструкция. Все ребята сидят на стульях по кругу. В центр круга выходит «шпион» и начинает шпионить. Он задает вопросы окружающим, а они должны отвечать на них по правилу. Правило следующее: если тебе задали вопрос, молчи. Пусть отвечает сосед слева. Содержание вопросов и ответов роли не играет. Тот, кто ответил не по правилу (либо говорил, когда должен был молчать, либо промолчал, когда должен был ответить), выходит из игры.

Игры и упражнения на развитие внимания

1. Представляем образы

Инструкция. Сядь удобно, закрой глаза. Сейчас я буду произносить отдельные слова, а ты пытайся представить себе их максимально четко. Эти слова можно проговаривать про себя.

Зрительные образы: апельсин, море, поляна, цветы, светлый, нежный, играть, строить, далеко, красиво.

Слуховые образы: шум волны, скрежет колеса, звон колокольчика, звуки скрипки, завывание ветра, эхо, звук воды, капающей из крана, шепот, рассерженный крик, пение птиц.

Телесные ощущения: прикосновение к шелку, колючий снег, прикосновение к липкому предмету, холодный ветер, горячий пар, теплая вода, колкая иголка, нежный пух, прикосновение к рыбьей чешуе.

2. Концентрация внимания на звуке

Инструкция. Сядь удобно, расслабься. А теперь постарайся сосредоточить свое внимание на звуках за окном комнаты. Прислушайся к ним. Постарайся выделить один из звуков. Вслушайся в него, постарайся удержать во внимании.

3. Пишущая машинка

Инструкция. Все буквы алфавита распределяются между играющими (каждый получает несколько букв). Затем придумывается слово или фраза из двух-трех слов. По сигналу дети начинают печатать: первая буква слова хлопает в ладоши, затем вторая и т. д. Когда слово будет напечатано, все дети хлопают в ладоши.

Старайтесь подбирать слова, чтобы все ребята приняли участие в игре. Постепенно увеличивайте темп игры

4. Сантики — сантики

Инструкция. Все встают в круг. Один человек выходит за дверь. Играющие выбирают того, кто будет задавать движение. Стоящие в кругу хлопают в ладоши и говорят «Сантики - сантики, лимпопо». Ведущий незаметно задает движение (любое), все его повторяют. Задача водящего - угадать, кто меняет движение.

5. Слепая муха

Для этой игры используется расчерченное игровое поле 5 на 5 квадратов. На этом поле живет воображаемая муха. «Муха» перемещается с одной клетки на другое по командам «вверх», «вниз», «вправо», «влево». Исходное положение «мухи» - центральная клетка.

Инструкция.

а) Сейчас я буду давать команды «мухе», а вы будете перемещать ее согласно моим указаниям (количество ходов - до 15). В конце игры мы все посмотрим, куда «залетели» ваши «мухи», кто не ошибся.

б) Те же команды дают сами ребята по очереди.

в) В наиболее сложном варианте игры дети не видят перед собой игрового поля, а представляют его мысленно. Эта игра также способствует развитию коммуникативных навыков.

6. Слушай и исполняй

Инструкция. Ведущий называет и повторяет 1—2 раза несколько различных движений, не показывая их. Дети должны произвести движения в той же последовательности, в какой они были названы ведущим.

7. Разведчики

Инструкция.

1-й вариант. В комнате расставлены стулья в произвольном порядке. Один ребенок (разведчик) идет через комнату, обходя стулья с любой стороны, а другой ребенок

(командир), запомнив дорогу, должен провести отряд тем же путем. Затем разведчиком и командиров отряда становятся другие дети. Разведчик прокладывает новый путь, а командир ведет по этому пути весь отряд и т. д.

2-й вариант. Начало игры такое же, как в 1-м варианте, но командир должен начать вести отряд оттуда, куда пришел разведчик, и привести туда, откуда вышел разведчик.

8. Тень

Инструкция. Из группы детей выбираются два ребенка. Остальные — зрители. Один ребенок — «путник», другой — его «тень». «Путник» идет через поле, а за ним, на два-три шага сзади, идет второй ребенок, его «тень». Последний старается точь-в-точь скопировать движения «путника».

Желательно стимулировать «путника» к выполнению разных движений; «сорвать цветок», «присесть», «поскакать на одной ноге», «остановиться посмотреть из-под руки» и т. д. Модифицировать игру можно, разбив всех детей на пары — «путник» и его «тень».

9. Зеркала

Инструкция. Из группы детей выбирается один водящий. Представляется, что он пришел в магазин, где много зеркал. Водящий встает в центр, а дети — полукругом вокруг него. Водящий показывает движение, а «зеркала» тотчас же повторяют это движение, и т. д. Водящему разрешается показывать разные движения.

Игры на развитие мышления

1. Отгадай предмет

Инструкция. Сейчас я загадаю слово. Вы должны отгадать его, задавая мне такие вопросы, на которые можно ответить либо «да», либо «нет». Например: «Этот предмет - живой?» и т. д.

2. Почему?

Инструкция. Предложите ребенку разобраться в какой-либо ситуации. Пусть он назовет как можно больше причин, почему она могла произойти.

Например: «На моем свитере - пятно. Почему?»

3. Пирамида

Инструкция. Берем слово «пирамида». Из букв, входящих в состав этого слова, нужно придумать как можно больше новых слов. Каждую букву этого слова можно использовать один раз, кроме букв «и» и «а» — их две. Например, «Аида», «парад», «мир» и т. д.

Примечание. Можно взять другие слова.

4. Придумай как можно больше слов...

Инструкция. В эту игру можно играть в кругу или в паре. Нужно придумать как можно больше слов, начинающихся на букву «п», а заканчивающихся на букву «а». Например, «переправа», «погода», «подошва» и т. д.

Примечание. В дальнейшем усложняйте задания, берите буквы, реже встречающиеся в словах.

5. Исключи лишнее

Инструкция. Я сейчас зачитаю тебе несколько слов. Все из них, кроме одного, объединены каким-либо общим свойством, признаком. Найди лишнее слово.

Примечание. Лишние слова подчеркнуты.

1. Глубокий, высокий, светлый, низкий, мелкий.
2. Дом, мечта, машина, корова, дерево.
3. Скоро, быстро, постепенно, торопливо, поспешно.
4. Неудача, волнение, поражение, провал, крах.
5. Ненавидеть, презирать, негодовать, возмущаться, понимать.
6. Успех, неудача, удача, выигрыш, победа.
7. Смелый, храбрый, решительный, злой, отважный.
8. Футбол, волейбол, хоккей, плавание, баскетбол
9. Грабеж, кража, землетрясение, поджог, нападение.
10. Карандаш, ручка, маркер, фломастер, чернила.

6. Сходство и различие

Инструкция. Сравните между собой два предмета, назовите их общие и различные качества.

- 1) бубен и барабан,
- 2) корова и корона,
- 3) обман и ошибка,
- 4) удача и достижение,
- 5) красота и привлекательность,
- 6) книга и журнал,
- 7) школа и детский сад,
- 8) страна и государство,
- 9) Земля и Луна,
- 10) растения и животные.

7. Предложение по кругу

Инструкция. Все сидят в кругу. Цель задания - составить предложение таким образом: каждый участник называет по одному слову, продолжая предложение. Сколько участников - столько слов в предложении.

Пример: «Петя» — «пошел» — «в» — «школу» — «ранним» — «утром».

8. Толкование пословиц и поговорок

Инструкция. Объясни переносный смысл пословиц и поговорок. К каким ситуациям из жизни они применимы?

1 Лес рубят — щепки летят
блестит..

2 Шила в мешке не утаишь.
раз отрежь

3. В тихом омуте черти водятся.
уму провожают

4 Любишь кататься — люби и саночки возить.

10. Не все то золото, что

11. Семь раз отмерь — один

12. По одежке встречают, по

13. Не по Сеньке шапка

5 Что посеешь, то и пожнешь.

откликнется

6 Не все коту масленица.

7. Цыплят по осени считают.

исправит

8 Нечего на зеркало пенять, коли рожа крива.

9. Не красна изба углами, а красна пирогами.

говори, что не дюж

19. Овчинка выделки не стоит.

20. Запретный плод сладок.

21. Хоть кол на голове теши.

22. Волков бояться — в лес не ходить.

23. Тише едешь — дальше будешь.

24. Кривить душой.

25. Отдал Богу душу.

26. Одного поля ягоды.

— лоб разобьет.

27. Молодец среди овец.

28. Один с сошкой, семеро с ложкой.

29. Комар носа не подточит.

30. Дальше в лес — больше дров.

31. Денег куры не клюют.

32. Бросить тень на плетень.

33. Пустить козла в огород.

пускают

34. Мало каши ел.

14. Как аукнется, так и

15. Мал золотник, да дорог.

16. Горбатого могила

17. Один в поле не воин

18. Взялся за гуж — не

35. Кот наплакал

36. Глас вопиющего в пустыне

37. Кишка тонка.

38. Два сапога — пара

39. Вбить себе в голову.

40. Голова садовая

41. Язык мой — враг мой

42. Заставь дурака богу молиться

43. Мурашки по коже.

44. Как обухом по голове.

45. Пятое колесо в телеге.

46. Как гром среди ясного неба.

47. Душа ушла в пятки.

48. Толочь воду в ступе.

49. Рад бы в рай, да грехи не

50. Буря в чайном блюдце.

Игры на развитие памяти

1. Повтори ритм

Инструкция. Я сейчас буду простукивать карандашом по столу определенный ритм.

Затем по очереди все играющие пытаются правильно повторить этот ритм.

После небольшой тренировки можно устроить соревнование по правильному повторению самых сложных ритмов.

2. Снежный ком

Эта игра проводится в группе. Все сидят в кругу.

Инструкция. Сейчас мы все по очереди будем называть слова, относящиеся к одной группе (например, игрушки). Но прежде чем назвать новое слово, нужно повторить все слова, сказанные до этого в правильном порядке. Тот, кто ошибся, выбывает из игры. Так играем до определения победителя.

Пример:

Катя - «кукла» Марина - «кукла», «петрушка» Тимур - «кукла», «петрушка», «медвежонок» и т. д.

3. Кто что сделал?

Инструкция. Из всех детей выбираются 3-4 ребенка, все остальные - зрители. Один из выбранных — водящий. 2-3 выбранных ребенка поочередно показывают водящему

какие-то действия (вначале простые, затем — сложные). Водящий смотрит и запоминает. Затем он должен повторить эти действия в том порядке, в каком увидел.

4. Внимательный художник

Инструкция. Опиши по памяти внешность одноклассника, интерьер класса, подробности пути в школу и т. д.

5. Запомни портрет

Инструкция. Из всех детей выбирается пара ребят, остальные - зрители. Один из выбранных - «художник», другой - «заказчик портрета». «Художник» в течение 1 минуты рассматривает внешность своего «заказчика», а затем отворачивается и по памяти описывает ее.

Примечание. Перед этой игрой важно составить словарь описания внешности человека. Пример такого словаря приведен ниже.

Рост: высокий, низкий, средний.

Фигура: человек худой, полный, крупный.

Лицо: круглое, вытянутое; цвет лица — бледный, розовый, цвет загара.

Глаза: открыты, приоткрыты, прищурены, закрыты; цвет глаз.

Нос: маленький, длинный, вздернутый, курносый, «картошкой», «греческий».

Рот: открыт, приоткрыт, закрыт; уголки рта опущены, подняты.

Улыбка: открытая, полуулыбка.

Одежда и обувь.

Прическа.

Украшения.

6. Зрительный диктант

Инструкция. Сейчас я покажу тебе подряд несколько картинок (от 5 до 10). Запомни их в таком же порядке и нарисуй на листе бумаги.

Примечание. Начать стоит с предметных картинок, а затем перейти к абстрактным символам, знакам.

7. Нарисуй историю (приемы мнемотехники)

Инструкция. Для тренировки берется простое и веселое стихотворение. Заранее нужно подготовить листы для записи; их расчерчивают на столько квадратов, сколько слов предполагается зашифровать. Принцип шифровки прост: к каждому слову нужно придумать и зарисовать в квадратике рисунок. В процессе декламации стихотворения делаются большие паузы, чтобы ребята успели зарисовать свой образ слова.

После окончания работы попросите детей воспроизвести стихотворение, пользуясь своими рисунками.

Постепенно можно брать более сложные тексты.

Примеры стихотворений.

Купите лук

- Купите лук, зеленый лук, петрушку и морковку,
- Купите нашу девочку, Шалунью и плутовку.
- Не нужен нам зеленый лук, Петрушка и морковка,
- Нужна нам только девочка, Шалунья и плутовка.

Шотландская народная песенка в пересказе И. Токмаковой

Захрустела льдинка

Захрустела льдинка, А под ней вода. Падает снежинка -Легкая звезда. А за ней вторая, Третья - без конца... Не видать сарая, Не видать крыльца. Ой, как насорила Белая пурга! Замело перила, Занесло стога.

Е. Благинина

Игры и упражнения на развитие речи

1. Развиваем словарь

а) Противоположные слова.

Инструкция. Подбери противоположные слова (антонимы) к таким словам:

Пример: начало - конец.

1. существительные: жара, болезнь, война, бедность, горе, грязь, боль.
2. прилагательные: печальный, радостный, жаркий, светлый, тусклый, безобразный.
3. глаголы: удлинить, печалиться, молчать, разжигать, делать.
4. наречия: хорошо, далеко, забавно, глупо, грустно.

б) Слова, близкие по смыслу.

Инструкция. Подбери слова, близкие по смыслу (синонимы) к таким словам:

Пример: красивый — прекрасный.

1. существительные: учеба, молва, луна, скала, темнота, тревога, атака, команда, пища, граница.
2. прилагательные: большой, маленький, грустный, далекий.
3. глаголы: ходить, работать, смотреть, П наречия: хорошо, плохо, далеко, близко.

в) Многозначные слова.

Инструкция: объясни несколько значений данных слов.

Пример: доска— деревянная планка на стройке, в классе на стене висит пластиковая доска и т. д.

ключ, коса, окошко, разбить, заболеть, тянуть, живой, операция, косяк, язык.

г) Подбор слов.

Инструкция. Подбери прилагательные к данному существительному.

Пример: маска (какая?) - необычная, яркая, загодочная...

караван, стена, диван, стакан, человек, ребенок.

Инструкция. Подбери глаголы к данному существительному,

Пример: рыба - плавает, молчит, смотрит...

костер, телевизор, мыло, цветок, платье.

Инструкция. Подбери существительные к данному глаголу.

Пример: лежит - человек, покрывало, снег, камень...

Идет, стоит, пахнет, живет, улыбается, пишет.

2. Образование слов

Инструкция а) Образуй прилагательные от данных существительных:

Пример: дерево - деревянный.

Мех, правда, красота, длина, боль, молодость.

б) Образуй существительные от данных прилагательных:

Пример: веселый - веселье.
Синий, чистый, новый, великий.

в) Образуй глаголы от данных существительных:

Пример: ход - ходить.

Синь, след, рыбак, обед, свет.

3. Составление распространенных предложений

Для этого упражнения вам необходимо заготовить карточки с вопросами.

Карточка 1. Что?

Карточка 2. Кто?

Карточка 3. Что делает?

Карточка 4. Что делал?

Карточка 5. Что будет делать?

Карточка 6. Какой (какая, какое)?

Карточка 7. Где?

Карточка 8. Когда?

Карточка 9. Можешь придумать свой вопрос.

Инструкция:

а) Я выложу перед тобой карточки, отражающие структуру предложения. Придумай предложение точно по порядку разложенных карточек.

Пример: к карточкам «Кто?», «Что делает?» «Можешь придумать свой вопрос»

Подойдет предложение «Марина сидит за партой».

б) Выбери сам нужные тебе карточки и придумай предложение по ним.

4. Составление предложений из слов

Инструкция. Составь предложения из предложенных слов. Если нужно, изменяй окончания.

Пример: гуляет, по, ветер, море - «ветер по морю гуляет».

1. Трав, у, кустарников, многих, и, деревьев, землю, в, глубоко, корни, уходят.

2. Поверхности, когда, волны, моря, подует, возникают, ветер, на

3. В, котором, растения, деревьев, располагаются, на, света, много, тени, нужно.

4. Заросла, кашкой, и, цепкой, дорога, лебедой.

5. Косой, острою, ложилась, под, трава, полосой.

6. Зеркальной, отблески, глади, реки, отражались, солнца, в.

5. Умение пересказывать текст

Инструкция. Сейчас ты прочитаешь (я прочитаю тебе) небольшой текст. Составь план этого текста и перескажи, пользуясь планом.

Муравей и голубка

Муравей захотел напиться и спустился вниз, к ручью. Волна захлестнула его, и он начал тонуть.

Пролетавшая мимо голубка заметила это и бросила ему в ручей ветку. Муравей взобрался на эту ветку и спасся.

На следующий день муравей увидел, что охотник хочет поймать голубку в сеть. Он подполз к нему и укусил его в ногу. Охотник вскрикнул от боли, выронил сеть. Голубка вспорхнула и улетела.

(По Л. Я. Толстому)

6. Умение составлять рассказ по опорным словам

а) *Инструкция.* Внимательно прочитай предлагаемые слова. Составь по ним рассказ. Сначала подчеркни существительные, о которых ты составишь предложения.

Весна

Апрель, весенняя, звенит, крыши, капель, сугробы, ручей, крыльцо, теплый, весело, журчит, ребята, шумно, кораблики, каникулы.

б) *Инструкция.* Внимательно прочитай слова к тексту. К каждому слову подобраны существительные, прилагательные, глаголы, которые помогут тебе составить красивые предложения. Придумай текст по этим словам.

Бабушкин огород

Огород: большой, бескрайний, кормит. Грядки: ровные, аккуратные, зеленеют. Сорняки: плодовые, злые, заполняют, полоть. Горох: усики, цепляется, изгородь, стручки, сладкий. Морковь: сладкая, сочная, растет, оранжевая. Кабачки: пузатые, крепкие, прячутся, листья. Настроение: рабочее, удовольствие, помощь.

7. Образование приставочных глаголов

Инструкция. Образуй от данного глагола новые с помощью приставок.

Пример. Клеить - приклеить, наклеить, заклеить, вклеить, склеить, подклеить.

Бежать, ехать, рисовать, лететь, говорить, кричать, думать, делать, шить.

Можно использовать такие приставки: в-, из-, под-, по-, у-, с-, на-, от-, до-, над-, при.

8. Умение различать предлоги и приставки

Инструкция. Спиши предложения, раскрывая скобки. Обозначь приставки, выдели предлоги.

1. В темноте мальчики (с) бились (с) дороги. Отец долго (с) таскивал (с) ног тяжелые сапоги. Ребята (с) писали (с) доски домашнее задание. Вдруг (с) крыши (с) валился огромный ком снега. Света (с) няла маленького котенка (с) дерева и отнесла домой. В конце работы Рита (с) клеила цветок (с) ножкой.

Инструкция. Внимательно прочитай предложения. Подумай, правильно ли написаны выделенные слова. Спиши предложения правильно, подчеркни предлог, выдели приставку.

2. На подошвы сапог на липла грязь. На берег на катывались волны. Лена на клеила картинку на тетрадь-Старик что-то на чертил на песке. Мы на мазали варенье на хлеб и съели. Мама на терла морковку натерке. Учитель на пепил очки на нос и строго смотрел на меня.

3. Дунул ветерок, побежала потихой воде рябь. Лесник постучал палкой потонкому стволу осинки. Учитель догладил рукой помягким Васиным волосам. Слава поскреб ногтем потемному пятнышку на рукаве. Мальчики медленно побрели помокрой траве. Хорошо зимой покататься на коньках догладкому льду.

4. Если бы...

Инструкция: Представь, что могло бы произойти, если бы...

- вся вода на Земле испарилась;
- снег был бы черного цвета;
- все люди были бы лишены зрения и т. д.

Родители сами могут придумывать разные необычные примеры. Главное в этой игре - дать ребенку возможность полностью проанализировать ситуацию, найти все последствия

Игры на развитие воображения и творчества

1. Рекламный плакат

Инструкция. Каждый получает лист бумаги и цветные карандаши, фломастеры. Задание: придумать и нарисовать рекламный плакат, который призывает... (заниматься физкультурой, питаться на завтрак овсяной кашей и т. д.). После выполнения задания можно устроить конкурс на самый интересный плакат.

2. Брошенный камень

Инструкция. Я говорю тебе слово, а ты назови как можно больше слов, которые приходят тебе на ум в связи с ним (ассоциируются). Объясни, почему ты назвал именно эти слова.

Пример: корова - животное (корова - животное), черный (она черного цвета), молоко (корова дает молоко), русский язык (это слово из словаря) и т. д.

3. Фантастический бином

Инструкция. Я предлагаю тебе два слова, не связанных между собой. Придумай такой предмет или событие, которое связало бы эти два слова.

Пример: диван и кирпич. Если у дивана сломается ножка, вместо нее можно подложить кирпич.

Упражнения на развитие позитивной «Я-концепции»

1. Формула начала дня

Инструкция. Научите своего ребенка такой простой формуле. Пусть каждый день (особенно не очень приятный) он начинает с самовнушения. Можете проделывать это вместе.

Каждый день я становлюсь все лучше и лучше.

Я чувствую себя уверенным, счастливым.

Я полон радости и оптимизма.

Я чувствую себя спокойно и расслабленно.

Я здоров и силен.

Я способен добиться всего, чего захочу.

Я нравлюсь людям, люди хорошо воспринимают меня.

Я достигну успеха.

У меня все получится!

2. Ищем секрет

Инструкция. Представь, что сумасшедший ученый создал робота, являющего собой твою точную копию. Твой двойник полностью похож на тебя. Но он - орудие зла, и ты не хочешь, чтобы люди путали вас.

Что в тебе есть такого, что нельзя продублировать?

Как люди, которые хорошо тебя знают, смогут обнаружить подмену?

Есть ли кто-то, кто знает о тебе твои секреты, может ли он распознать подмену?

Ты открыл все секреты, но робот ухитрился воспроизвести все в точности. Какой самый важный секрет ты раскроешь в самую последнюю очередь, чтобы хоть самому убедиться, что ты - есть ты?

3. Мои сильные стороны

Инструкция. Подумай немного и расскажи о своих сильных сторонах - о том, что ты любишь, ценишь, принимаешь в себе, чем ты гордишься, что в тебе необычного, уникального. Говори только хорошие, позитивные слова. Не нужно говорить о себе ничего плохого.

Примечание. Вначале это упражнение желательно провести в паре, а лишь затем - в группе. Ребенок может начать с двух-трех предложений. Помогите ему вспомнить свои достоинства. Это упражнение можно повторять снова и снова.

4. Иностранное имя

Инструкция. Выбери себе какой-нибудь иностранное имя и расскажи о себе от этого имени. Ответь на вопросы.

- Почему ты выбрал это имя?
- Комфортно ли тебе было вести рассказ от этого имени?
- Какую роль в жизни человека играет его имя? *Примечание.* В эту игру лучше играть в группе.

5. Мне нравится, когда меня зовут».

Эту игру желательно проводить в группе. Для нее потребуется мяч.

Инструкция. Я сейчас буду бросать каждому из вас мяч три раза: первый раз вы назовете мне свое имя, на второй раз - скажете, как вам нравится, чтобы вас называли, на третий раз - как не нравится

5. Мое имя

Инструкция. Пусть каждый из вас несколько раз произнесет свое имя с разными интонациями - нейтрально, радостно, печально, со смехом, удивленно, рассерженно, испуганно.

Поделитесь своими впечатлениями от выполнения этого упражнения.

Игры на развитие навыков общения

1. Рисуем общую картину

Оборудование: лист бумаги, цветные карандаши, фломастеры.

Инструкция. Сейчас мы все будем рисовать общую картину. На столе лежит лист бумаги и карандаши.

Кто хочет быть первым? Он должен что-нибудь нарисовать на этом листе (время - не больше минуты). Теперь каждый по очереди будет подходить к листу и в любом месте дорисовывать рисунок или рисовать что-то свое (исправлять товарища не нужно). А теперь посмотрим, что получилось. Что это может быть? Как это можно назвать? Что с этим можно сделать?

2. Не слышу

Инструкция. Все участники разбиваются на пары. Представьте, что один из вас уезжает и уже вошел в вагон. Вас разделяет толстое стекло. Вы не слышите друг друга, но кто-то

из вас забыл сказать что-то очень важное. Попробуйте, не произнося ни слова и не договариваясь, передать через стекло свое сообщение и получить ответ.

Поделитесь своими впечатлениями от выполнения этого задания.

3. Фраза по кругу

Инструкция. Давайте выберем какую-нибудь простую фразу, например: «Зимой бывают сильные морозы». Мы все по очереди будем произносить эту фразу с новой интонацией (вопросительной, восклицательной, удивленной, безразличной, рассерженной, грустной, испуганной, радостной и т. д.). Если участник не может придумать ничего нового, он выбывает из игры.

4. Тихий разговор

Инструкция. Для этой игры необходимо подготовить карточки с фразами. Все участники игры тянут карточки и по очереди показывают без помощи слов содержание написанной фразы. Остальные должны догадаться об этом содержании.

Варианты фраз:

«Не расстраивайся, все будет хорошо...»	«Меня возмущает твое поведение...»	«Я очень рад тебя видеть!»
«Неужели?! Этого не может быть!»	«Этого я от тебя не ожидал!»	«Как я рад!»
«Как вы все мне надоели!»	«Поторопись, а то мы опоздаем...»	«Ты сегодня прекрасно выглядишь...»
«Я очень сожалею, что так случилось, прости меня...»	«Мне это очень не нравится!»	

5. Фотография на память

Инструкция. Из группы выбирается ведущий — «фотограф». Он должен сделать групповой фотоснимок большой семьи. Члены семьи — все участники игры. Фотограф сам выбирает для них роли — «бабушка», «сын» и т. д. Можно сказать что-либо о каждом участнике. «Это бабушка, она очень добрая» и т. д. При этом фотограф расставляет их в таком порядке, в каком захочет, и «делает фотоснимок на память».

6. Подарки

Инструкция. Все стоят в кругу» и ведущий просит придумать каждому подарок для стоящего справа соседа (это могут быть различные предметы, цветы и т. д.) Игра проходит в полной тишине. Ведущий первым передает свой подарок соседу справа с помощью выразительных движений (пантомимики, мимики), не называя предмет. Ребенок должен догадаться, что это, и принять подарок, затем показать и передать подарок для соседа и т. д.

7. Альпинист

Инструкция. Дети разбиваются на две команды. На полу чертятся две параллельные линии на расстоянии 2— 3 метров. Команды выстраиваются вдоль линий, изображая различными статичными позами камни и скалы. Первый стоящий в шеренге выполняет роль «альпиниста». Он должен пройти вдоль линии скал, не свалившись в пропасть (не заступить за черту). Если «альпинист» «падает в пропасть», он возвращается на свое первоначальное место и начинает движение заново. Успешно пройдя маршрут, он становится последним в шеренге и превращается в скалу. После этого «альпинистом» становится второй стоящий в шеренге «скал» ребенок.

По сигналу ведущего «альпинисты» обеих команд начинают движение. Выигрывает та команда, все участники которой быстрее проходят маршрут «альпиниста».

8. Карта неизвестной страны

Инструкция. На полу расстилается большой лист бумаги, на котором детям предлагается нарисовать карту неизвестной страны. Надо стремиться к тому, чтобы в этой игре принимали участие все дети.

Затем можно придумывать название этой страны, ее жителей и обычаи.

9. Сыщики

Инструкция. Все играющие расходятся по комнате и в течение 3 минут делают все, что угодно: могут прогуливаться, разговаривать и т. п. Причем на это время каждый должен превратиться в «сыщика» — наметить себе объект наблюдения (одного из членов группы). Нужно постараться увидеть и запомнить об объекте наблюдения следующее: каково сегодня настроение, какие действия и с какой последовательностью совершил за это время наблюдаемый, почему и для чего он их совершил, за кем он «следит» и как маскирует свою слежку.

После этого все делятся своими впечатлениями от упражнения.